



UNIVERSIDAD NACIONAL
“JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN”

VICERRECTORADO ACADÉMICO

FACULTAD DE INGENIERIA INDUSTRIAL, SISTEMAS E INFORMÁTICA

ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA INDUSTRIAL

MODALIDAD NO PRESENCIAL

SÍLABO POR COMPETENCIAS

CURSO:

INNOVACIÓN

I. DATOS GENERALES

Línea de Carrera	Innovación
Semestre Académico	2020-1
Código del Curso	31 – 09 – 354
Créditos	04 créditos
Horas Semanales	Hrs. Totales: 04 Teóricas: 02 Prácticas: 02
Ciclo	Sexto
Sección	“A”
Apellidos y Nombres del Docente	SILVA TOLEDO, Víctor Luis
Correo Institucional	vsilva@unjfsc.edu.pe
N° de Celular	994-316-694

II. SUMILLA

La innovación apoya la formación del profesional, porque le brinda los conocimientos y experiencias para identificar las posibilidades de una región de brindar valor agregado a sus recursos naturales para alcanzar el desarrollo regional. Adicionalmente, brinda las bases para desempeñarse adecuadamente en las asignaturas que se complementen y contiene las siguientes unidades: (1) Fundamentos Básicos, (2) La Innovación y su contexto, (3) La Creatividad y la innovación, (4) Estrategia e Innovación, (5) La Tecnología y la innovación, (6) Administración Estratégica de la Innovación, (7) Cultura de Innovación; y (8) Medición de la Innovación

III. CAPACIDADES AL FINALIZAR EL CURSO

	CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	NOMBRE DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	SEMANAS
UNIDAD I	Tomando en cuenta la problemática local, regional y nacional reconoce la Realidad local y Regional	Reconocimiento de la Región Lima	1-4
UNIDAD II	De acuerdo al contexto teórico conoce la base teórica de la Creatividad para la Innovación	La Creatividad y su contexto	5-8
UNIDAD III	En forma contextual, desarrolla La Creatividad Base de la Innovación	La Innovación y su contexto	9-12
UNIDAD IV	En un contexto organizacional desarrolla la Innovación	Gestión de la Innovación	13-16

IV. INDICADORES DE CAPACIDADES AL FINALIZAR EL CURSO

N°	INDICADORES DE CAPACIDAD AL FINALIZAR EL CURSO
1	Identifica la Región Lima, zona de influencia de la Universidad
2	Identifica , los recursos naturales de las diferentes provincias de la Región Lima
3	Conoce la base teórica de la Creatividad y la Innovación.
4	Analiza los recursos naturales de la Región Lima
5	Reconoce , las características de la Creatividad
6	Conoce los fundamentos básicos de la Creatividad
7	Brinda resultados óptimos con criterio técnico.
8	Reconoce los diferentes sistemas basado en la Creatividad.
9	Reconoce el proceso de producción de un producto regional en particular.
10	Grafica los datos e informaciones de una realidad
11	Reconoce los resultados y su importancia, en base al material de clase.
12	Describe el negocio de un producto regional
13	Desarrolla la abstracción del proceso de solución del problema.
14	Reconoce los sistemas según definición establecida en la teoría.
15	Resuelve las operaciones, de acuerdo a los procedimientos impartidos en clase.
16	Reconoce la importancia del entorno regional en base a los ejemplos tratados en clase.

V. DESARROLLO DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS:

CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA I:						
SEMANA	CONTENIDOS			ESTRATEGIAS DE LA ENSEÑANZA VIRTUAL	INDICADORES DE LOGRO DE LA CAPACIDAD	
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL			
UNIDAD DIDÁCTICA I:	1	<p>CONTENIDO CONCEPTUAL</p> <p>Fundamentos Filosóficos</p>	<p>CONTENIDO PROCEDIMENTAL</p> <p>Identifica los recursos naturales de la Región</p>	<p>CONTENIDO ACTITUDINAL</p> <p>Justifica un análisis de la realidad.</p>	<p>Expositiva (Docente/Alumno)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso del Google Meet <p>Debate dirigido (Discusiones)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Foros, Chat <p>Lecturas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso de repositorios digitales <p>Lluvia de ideas (Saberes previos)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Foros, Chat 	<p>Prueba de entrada Prueba de salida</p> <p>Participación: Preguntas y Respuestas</p> <p>Preguntas en Prueba de entrada y Prueba de salida</p> <p>Participación: Preguntas y Respuestas</p>
	2	<p>Fundamentos Básicos para identificar los recursos naturales de la Región Lima</p>	<p>Reconoce de acuerdo a los lineamientos de la teoría.</p>	<p>Justifica un análisis filosófico.</p>		
	3	<p>La Innovación y la realidad Local</p>	<p>Conoce los fundamentos básicos de la Creatividad.</p>	<p>Arguye los resultados para la Creatividad</p>		
	4	<p>La Innovación y su contexto (1)</p>	<p>Conoce principios, conceptos básicos, términos de la Creatividad</p>	<p>Arguye los resultados para la Innovación</p>		
EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA						
EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS		EVIDENCIA DE PRODUCTO		EVIDENCIA DE DESEMPEÑO		
<ul style="list-style-type: none"> • Estudios de Casos • Cuestionarios 		<ul style="list-style-type: none"> • Trabajos individuales y/o grupales • Soluciones a Ejercicios propuestos 		<ul style="list-style-type: none"> • Comportamiento en clase virtual y chat 		

CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA II:						
SEMANA	CONTENIDOS			ESTRATEGIAS DE LA ENSEÑANZA VIRTUAL	INDICADORES DE LOGRO DE LA CAPACIDAD	
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL			
UNIDAD DIDÁCTICA II:	1	CONTENIDO CONCEPTUAL La Creatividad y la Innovación (2)	CONTENIDO PROCEDIMENTAL Conoce principios, conceptos básicos, términos y símbolos.	CONTENIDO ACTITUDINAL Arguye los resultados para la Creatividad	Expositiva (Docente/Alumno) <ul style="list-style-type: none">• Uso del Google Meet Debate dirigido (Discusiones) <ul style="list-style-type: none">• Foros, Chat Lecturas <ul style="list-style-type: none">• Uso de repositorios digitales Lluvia de ideas (Saberes previos) <ul style="list-style-type: none">• Foros, Chat 	Prueba de entrada Prueba de salida Participación: Preguntas y Respuestas Preguntas en Prueba de entrada y Prueba de salida Participación: Preguntas y Respuestas
	2	Estrategia e Innovación (3)	Diseña la primera idea de cambio en el producto regional.	Reconoce los atributos de los recursos para la Creatividad		
	3	La Tecnología como estrategia de Innovación (4)	Presenta la primera idea de cambio en el producto regional.	Arguye los resultados de la Creatividad		
	4	Cultura Organizacional Innovadora (5)	Expone la idea de cambio en el producto regional.	Presenta los resultados para la Creatividad		
EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA						
EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS		EVIDENCIA DE PRODUCTO		EVIDENCIA DE DESEMPEÑO		
<ul style="list-style-type: none">• Estudios de Casos• Cuestionarios		<ul style="list-style-type: none">• Trabajos individuales y/o grupales• Soluciones a Ejercicios propuestos		<ul style="list-style-type: none">• Comportamiento en clase virtual y chat		

CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA III:						
SEMANA	CONTENIDOS			ESTRATEGIAS DE LA ENSEÑANZA VIRTUAL	INDICADORES DE LOGRO DE LA CAPACIDAD	
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL			
UNIDAD DIDÁCTICA III:		CONTENIDO CONCEPTUAL	CONTENIDO PROCEDIMENTAL	CONTENIDO ACTITUDINAL		
	1	Factores claves de la Cultura Innovadora (6)	Conoce los lineamientos básicos de la Innovación.	Justifica la importancia de la innovación.	Expositiva (Docente/Alumno) • Uso del Google Meet	Prueba de entrada Prueba de salida
	2	Medición del desempeño en Innovación (7)	Desarrolla los lineamientos básicos de la Innovación	Sustenta los resultados de la Innovación	Debate dirigido (Discusiones) • Foros, Chat	Participación: Preguntas y Respuestas
	3	Culturas Organizacionales hacia la Innovación (8)	Identifica los lineamientos para trabajar la Innovación	Desarrolla estudios de innovación.	Lecturas • Uso de repositorios digitales	Preguntas en Prueba de entrada y Prueba de salida
	4	Creación y Sostenimiento de Culturas Innovadoras (9)	Desarrolla los lineamientos para trabajar la Innovación	Establece la validez de las herramientas para casos reales.	Lluvia de ideas (Saberes previos) • Foros, Chat	Participación: Preguntas y Respuestas
EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA						
EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS		EVIDENCIA DE PRODUCTO		EVIDENCIA DE DESEMPEÑO		
<ul style="list-style-type: none"> • Estudios de Casos • Cuestionarios 		<ul style="list-style-type: none"> • Trabajos individuales y/o grupales • Soluciones a Ejercicios propuestos 		<ul style="list-style-type: none"> • Comportamiento en clase virtual y chat 		

CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA IV:						
SEMANA	CONTENIDOS			ESTRATEGIAS DE LA ENSEÑANZA VIRTUAL	INDICADORES DE LOGRO DE LA CAPACIDAD	
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL			
UNIDAD DIDÁCTICA IV:	1	CONTENIDO CONCEPTUAL Innovación y Sostenibilidad como generadores de crecimiento (10)	CONTENIDO PROCEDIMENTAL Procesa los datos e informaciones	CONTENIDO ACTITUDINAL Justifica la importancia de la Innovación en la economía	Expositiva (Docente/Alumno) • Uso del Google Meet Debate dirigido (Discusiones) • Foros, Chat Lecturas • Uso de repositorios digitales Lluvia de ideas (Saberes previos) • Foros, Chat	Prueba de entrada Prueba de salida Participación: Preguntas y Respuestas Preguntas en Prueba de entrada y Prueba de salida Participación: Preguntas y Respuestas
	2	Gestión de la Innovación Local	Reconoce los quehaceres locales	Justifica la Gestión de la Innovación Local		
	3	Gestión de la Innovación Regional	Reconoce los quehaceres regionales	Justifica la Gestión de la Innovación Regional		
	4	Gestión de la Innovación Nacional	Reconoce los quehaceres nacionales	Justifica la gestión de la Innovación a nivel nacional		
EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA						
EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS		EVIDENCIA DE PRODUCTO		EVIDENCIA DE DESEMPEÑO		
<ul style="list-style-type: none"> • Estudios de Casos • Cuestionarios 		<ul style="list-style-type: none"> • Trabajos individuales y/o grupales • Soluciones a Ejercicios propuestos 		<ul style="list-style-type: none"> • Comportamiento en clase virtual y chat 		

VI. MATERIALES EDUCATIVOS Y OTROS RECURSOS DIDÁCTICOS

Los materiales educativos y recursos didácticos que se utilizarán en el desarrollo del presente curso:

- Se proporcionará un Módulo de Aprendizaje para su estudio previo a las clases
- Se tomará pruebas de entrada y salida a los procesos de enseñanza-aprendizaje
- Materiales como: Separatas, guías de prácticas, Pizarra y plumones.
- Equipo audiovisual
- Presentaciones multimedia, animaciones y simulaciones interactivas.
- Servicios telemáticos: sitios web, correo electrónico, chats, foros.
- Uso de plataformas informáticas con fines educativos.

1. MEDIOS Y PLATAFORMAS

VIRTUALES

- Casos prácticos
- Pizarra interactiva
- Google Meet
- Repositorios de datos

2. MEDIOS INFORMATICOS:

- Computadora
- Tablet
- Celulares
- Internet.

VII. EVALUACIÓN:

La Evaluación es inherente al proceso de enseñanza aprendizaje y será continua y permanente. Los criterios de evaluación son de conocimiento, de desempeño y de producto.

1. Evidencias de Conocimiento.

La Evaluación será a través de pruebas escritas y orales para el análisis y autoevaluación. En cuanto al primer caso, medir la competencia a nivel interpretativo, argumentativo y propositivo, para ello debemos ver como identifica (describe, ejemplifica, relaciona, reconoce, explica, etc.); y la forma en que argumenta (plantea una afirmación, describe las refutaciones en contra de dicha afirmación, expone sus argumentos contra las refutaciones y llega a conclusiones) y la forma en que propone a través de establecer estrategias, valoraciones, generalizaciones, formulación de hipótesis, respuesta a situaciones, etc.

En cuanto a la autoevaluación permite que el estudiante reconozca sus debilidades y fortalezas para corregir o mejorar.

Las evaluaciones de este nivel serán de respuestas simples y otras con preguntas abiertas para su argumentación.

2. Evidencia de Desempeño.

Esta evidencia pone en acción recursos cognitivos, recursos procedimentales y recursos afectivos; todo ello en una integración que evidencia un saber hacer reflexivo; en tanto, se puede verbalizar lo que se hace, fundamentar teóricamente la práctica y evidenciar un pensamiento estratégico, dado en la observación en torno a cómo se actúa en situaciones impredecibles.

La evaluación de desempeño se evalúa ponderando como el estudiante se hace investigador aplicando los procedimientos y técnicas en el desarrollo de las clases a través de su asistencia y participación asertiva.

3. Evidencia de Producto.

Están implicadas en las finalidades de la competencia, por tanto, no es simplemente la entrega del producto, sino que tiene que ver con el campo de acción y los requerimientos del contexto de aplicación.

La evaluación de producto de evidencia en la entrega oportuna de sus trabajos parciales y el trabajo final.

Además, se tendrá en cuenta la asistencia como componente del desempeño, el 30% de inasistencia inhabilita el derecho a la evaluación.

VARIABLES	PONDERACIONES	UNIDADES DIDÁCTICAS DENOMINADAS MÓDULOS
Evaluación de Conocimiento	30 %	El ciclo académico comprende 4
Evaluación de Producto	35%	
Evaluación de Desempeño	35 %	

Siendo el promedio final (PF), el promedio simple de los promedios ponderados de cada módulo (PM1, PM2, PM3, PM4)

$$PF = \frac{PM1 + PM2 + PM3 + PM4}{4}$$

VIII. BIBLIOGRAFÍA

8.1. Fuentes Bibliográficas

1. Aguirre, Carlos y Rebois, Rolan. - "Ciencia, tecnología e innovación: Conceptos y prácticas". - Universidad Andina. Proyecto de Monitoreo de Nuevas Tecnologías. Sucre (Bolivia), 1994.
2. COTEC (1998). - "Pautas Metodológicas en Gestión de la Tecnología y de la innovación para Empresas". - Madrid
3. DOMINGO, Carlos (2012). - "El viaje de la Innovación: La guía definitiva para innovar con éxito"
4. DRUCKER, Peter (1985). - "Innovación y Emprendimiento".- New York
5. GONZALES SABATER, J. (2009). - "Manual de Transferencia de tecnología y conocimiento". - Alicante
6. PERVAIZ, SHEPHERD, y RAMOS (2012). - "Administración de la Innovación".- Editorial PEARSON.- ISBN: 978-607-32-0855-0.- México
7. PERVAIZ, SHEPHERD, y RAMOS (2012).- "Administración de la Innovación.- Editorial PEARSON.- ISBN: 978-607-32-0855-0.- México
8. OPPENHEIMER, Andrés. - "Crear o Morir" .- ISBN: 970-20-0152-8.-Ediciones DEBATE.- Año 2010.
9. OPPENHEIMER, Andrés. - "Sálvese quien pueda".- ISBN: 978-607-317-219-6.-Ediciones DEBATE.- Año 2018.

8.2. Fuentes Videográficas

1. Innovación Disruptiva: <https://youtu.be/7QtJtH15VFg>
2. Innovación Empresarial: https://youtu.be/fBqXcAU9z_c
3. ¿Qué es Innovación?: <https://youtu.be/DIQY4GuNqQQ>
4. Creatividad e Innovación Empresarial: <https://youtu.be/L5w4QqXztDQ>
5. Gestión de la Innovación: <https://youtu.be/Lpvcojc3Z5k>

8.3. Fuentes Electrónicas

1. INNOVACION: http://members.nbc.com/_XMCM/pautas/index.html
2. Cambio, Creatividad e Innovación: <https://books.google.com.gt/books?id=Z4koBgAAQBAJ&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>

Huacho, junio 2020

*Universidad Nacional
"José Faustino Sánchez Carrión"*



Mag. Víctor Luis Silva Toledo
Código: 243